Alchimie/science (VO)
Cette compétence permet de fabriquer certain alliage et d'en connaître les propriétés. Un malus sera attribué pour chaque alliage suivant la difficulté d'élaboration.
RC : l'alliage est particulièrement bien fait. Cela donne un bonus de 10 % au jet permettant de le travailler.
EC : l'alliage est particulièrement mauvais mais a première vue, rien ne permettrait de le dire. L'objet se brisera à la première utilisation.

Art martial (AG/RA)
Cette compétence permet de se servir au mieux de ses poings et de ses pieds décalent les dommages de ces attaques de 3 colonnes vers la droite. Cette compétence doit se lancer avant l'attaque et confère un bonus de 25 % à celle - ci en cas de réussite. Si la compétence à rater, l'attaque sera affublé d'un malus de 25 %. Cette compétence permet aussi avec précision de la part du PJ d'attribuer certaine capacité au coup : Pf, Ct, As, Ds et Ch. L'attaque qui suivra cette compétence sera soit la feinte, soit l'attaque normale.
RC : les dommages sont décalés de 4 colonnes vers la droite.
EC : le personnage se fait mal et l'attaque sera automatiquement ratée. Dommage de D (l'armure ne compte pas).

Bricolage (FO/PE)
Cette compétence vous permet par exemple de réparer partiellement une arme ou une armure à raison d'un points tous les jours de travail ou 1d4 points de solidité tous les jours de travail également. Mais vous ne pouvez réparer plus de 75 % l'objets abîmé. Cette compétence nécessite un marteau au minimum et un peu de matériel.
RC : vous réparez jusqu'à 1d4 point de protection et 1d8 points de solidité.
EC : non seulement vous n'arrivez pas à réparer l'objet mais celui se brise sans espoir de réparation ou en tout cas, il serais moins cher d'en racheter un autre.

Chanter/musique (PE/VO)
Ces compétences permettent de faire ce que leur nom indique. Cette compétence permet aussi de faire de nouvelles compositions.
RC : la chanson et/ou la musique est tellement mélodieuse que le public est complètement médusé. + 1 en prestige.
EC : le chant ou la musique est tellement affreux que l'aubergiste vous invite à sortir. Si vous insistez, il se pourrait bien que vous ne puissiez plus utiliser cette compétence avant longtemps tant les coups qui vous seront donner seront importants.

Connaissance de Tanaephis (PE)
Cette compétence permet de connaître le milieu de la rue les coutume de certaines régions, la pègre locale. Et surtout cela permet aussi de connaître un peu les sectes, société secrète et autres confréries, syndicat et autre guilde voué au crime.
RC : max d'info.
EC : plantage

Connaissance des armes (VO)
Cette compétence permet de savoir à partir des manifestations extérieurs de l'arme - dieu, quel pouvoir elle possède. Et l'histoire d'armes célebres.
RC : le personnage sait avec précision tous les paramètres du pouvoir utilisé ou faisant partie du potentiel de l'arme.
EC : le personnage se vautre lamentablement et raconte n'importe quoi.

Connaissance des pièges (VO)
Cette compétence permet de désamorcer un piège et d'en connaître toutes ses caractéristiques. Son prix, sa légalité et ses composants... cette compétences permet aussi de savoir où l'on peut s'en procurer.
RC : le personnage connaît les bonnes personnes et peut acheter un piège à 30 % moins cher. Il connaît tout sur tout concernant ce piège et désamorce le piège sans même l'abîmer.
EC : le personnage se vautre lamentablement

Connaissance des poisons (VO)
Cette compétence permet de savoir exactement les effets d'un poison et d'en connaître le remède. Cette compétence permet aussi de déterminer si un personnage est empoisonné.
RC : le personnage sait avec précision tous les paramètres du poisons et sait indiquer au mieux comment

stoppé l'effet : + 25 % en médecine.
EC : le personnage se vautre lamentablement et raconte n'importe quoi. La puissance du poison augmente de 1d3 points.

Langage des assassins (PE)
Cette compétence permet de communiquer avec quelqu'un possédant cette compétence de façon très discrète et sans bruit, ce langage secret est composé de mimiques, de codes, de gestes, etc. il faut réussir un test de repérage - 50 % pour repérer un tel langage sans le comprendre toutefois. Cette forme de langage permet à ceux qui la possède de communiquer en silence ou de parler sans que personne ne comprenne leur discussion. Parfois ce langage est associé à une conversation encore plus anodine pour embrouillé ceux qui les regarderaient éventuellement.
RC : indétectable
EC : la conversation se fait remarqué par tout le monde ou n'est pas très discrète et alerte ceux qui pourraient l'entendre. (utiliser par des assasins, variante avec les son pour les thunk et couleur pour gadhar)

Piège (PE)
Cette compétence permet de fabriquer un piège avec les moyens du bords ou avec beaucoup de technique et de matériel pour fabriquer des pièges mécaniques et même chimique. Voir le chapitre sur les piège (uniquement accessible pour les MJ et les faucheurs).

Poison (PE)
Cette compétence vous permet de fabriquer un poison à partir de certains composant. Voir le chapitre adéquat.

Résistance à la douleur (EN/VO)
Cette compétence permet à celui qui la possède de souffrir moins du fait de blessures ou de sévices divers. Cette compétences permet également de résister à la torture. Vous pouvez diminue le seuil du coma à - 5 points de vie. Cette compétence vous permet de subir aucun malus du à la douleur mais cette compétence épuise, - 1 de vitalité par utilisation. A noter que cela ne vous empêche pas de mourir ou de recevoir des séquelles.
RC : pas de -1
EC : non seulement vous subissez tous les désagréments de la douleur mais l'EC vous faits perdre jusqu'à 2 points de vitalité sur le max.

Travail du textile et des peaux (PE)
Cette compétence vous permet de faire des vêtements en différent textile. Cette compétence vous permet également de travailler une peau pour en faire une armure de cuir ou en peau d'un animal particulier par exemple en lézard des glaces.
RC : si votre création arrive à Pôle, vous risquez de lancer une nouvelle mode. Les vêtement sont chaud et particulièrement solide. L'armure se voit attribué 1d3 points supplémentaire.
EC : vous paraissez vraiment ridicule avec vos haillons et vos godilles. Non seulement ce que vous porter n'est d'aucune efficacité et est moche mais le matériel est complètement fichu.

Vol à la tir (AG/RA)
Pas une vrai compétence, mais une spécialisation de la discrétion, accorde un bonus de 20 % en discrétion.

Prémonitions (VO)
Pas une vrai compétence, mais une spécialisation de l'astronomie + 20 % pour une prédiction.

Résistance au contrôle des armes (VO)
Cette compétence rare permet de résister plus efficacement à l'influence qu'exerce une arme. En terme de jeu, un bonus est ajouté au score de contrôle + 50 % . seul certaine personne conscient de la base de la physique du fluide (souvenant Gadhars par exemple) peuvent développé cette capacité mentale.

Forgerons-armurier (PE)
Seul les joueurs ayant habiter en territoire Vorozions ou étant caverneux peuvent avoir été armurier et donc bénéficier de ce bonus de 20 % en artisanat Vorozions

Résistance au épices (VO)
Seul les cavaliers volant possède cette capacité de base, elle permet de résister aux épices, l'effet de toutes les épices connue est diminue dans le temps, par contre il prennent en continue un traitement pour maintenir cette capacité.

Cris de Guerre (FO)
Cette capacité permet d'augmenter de 1 colonnes les dégâts a mains nus faite juste après, et peu faire peur aux adversaires…